

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 著作権

家庭用中古ソフト売買で東京地裁判決

エニックスには
差止請求権ない

「映画の著作物」の要件を満たさない
TVゲームでは「頒布権」は持てない

家庭TVゲームソフトの著作物の要件を満たすものでなく、「映画の著作物」に特有の「頒布権」もあり得ない、と訴える判決を言い渡した。メ

の著作物の要件を満たすものでなく、「映画の著作物」に特有の「頒布権」もあり得ない、と訴える判決を言い渡した。メ

の著作物の要件を満たすものでなく、「映画の著作物」に特有の「頒布権」もあり得ない、と訴える判決を言い渡した。メ

の著作物の要件を満たすものでなく、「映画の著作物」に特有の「頒布権」もあり得ない、と訴える判決を言い渡した。メ

未公開特許侵害したと

コナミが仮処分を申請

ジャレコは無効審判申請の構えを示す

コナミ㈱(本社東京、上月景正社長)は六月七日、㈱ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)がコナミの特許を侵害したとして、ジャレコのTVゲーム機「VJ」の製造、販売差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請した、と発表した。

コナミによると、同社のDJシミュレーションゲーム機「ビートマニア」の製造、販売差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請した、と発表した。

コナミによると、同社のDJシミュレーションゲーム機「ビートマニア」の製造、販売差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請した、と発表した。

コナミによると、同社のDJシミュレーションゲーム機「ビートマニア」の製造、販売差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請した、と発表した。



ジャレコの「VJ」

「VJ」は、コナミの特許を侵害しているとの外部鑑定もあつたので、コナミはジャレコに警告書を送り、注意を呼びかけてきた。コナミによれば、このまま放置すれば特許の損害を蒙ることになるので、仮処分申請に踏み切った。

「VJ」は、コナミの特許を侵害しているとの外部鑑定もあつたので、コナミはジャレコに警告書を送り、注意を呼びかけてきた。コナミによれば、このまま放置すれば特許の損害を蒙ることになるので、仮処分申請に踏み切った。

「VJ」は、コナミの特許を侵害しているとの外部鑑定もあつたので、コナミはジャレコに警告書を送り、注意を呼びかけてきた。コナミによれば、このまま放置すれば特許の損害を蒙ることになるので、仮処分申請に踏み切った。



勝訴した上昇の「カメレオンクラブ」では、「勝訴」の報告も

常利益が三〇・四％増の
五百四十億五千八百万円
最終利益が二〇・七％減
の二百四十億千百万円と
増収減益になった。

九八年五月にパチスロ
機械メーカーの株メーシ
ー販売を一〇〇％子会社化
し、十二月にパチンコ
周辺機器商社のイ
ー

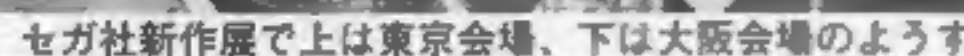
売上高の事業別構成比
は、パチスロ・パチン
コが九七・二％、不動産が
〇・六％、その他(ビル
メンテナンス、コンピュ
ーター周辺機器、ゲーム
ソフト、パチンコ店設計
など)が二・二％となっ
ている。

「ブラー・タクシー」に続く「セ

「ブレイクファイアー
ファイターズ」は、消防
士がホテルの火災現場に
入り消火作業をするとい
うゲーム（本紙前号「話
題のマシン」参照）。
同機は、「エアライン
パイロット」「クレイジ



セガ社新作展で上は東



ドライバーの運転技術を学べるようなゲームコンセプトで、走行データーのプリントアウトにより走行ラインやギアシフトなどをチェックできる。

「リングアウト4x4」

Ⅱ 四人同時プレイでそれぞれの自動車进行操作し、他車をフィールドの外へ弾き出し、最後まで残った者が勝者となるというゲーム。六月下旬発売予定。標準価格百二十二万五千元（本号「話題のマシン」参照）。

プライズマシンは四機種を参考出品した。

プライズ機と景品の新作

「バズショック」Ⅱ
いろいろな形のビースを
手に取り、盤面にある同
じ形の穴にはめ込んでい
く。制限時間内に全部の
穴(十二個)にはめ込む
と景品が払い出される。
途中で時間切れの場合は
はめ込んだビースが大き
な音を立てて飛び出し落
下する。「UFOリフト」
Ⅱ フォトリフトを
モーターに二本のバーを
前方に伸ばし、景品を載
せて落としくへ運ぶもの。
「ドリームキャッチャー
」

「バズショック」Ⅲ 三人用で
1Pが大型景品、残り
2Pが従来景品対応と
なっているクレイジー機(Ⅱ)
「ドリームキャッチャー」
Ⅱ ジャンケンステップ」
LEDにケンけんんで勝
と階段を上っていく。
ヤラフイギアの回転
列ケースを中央に設置
メダルゲーム機は、
人用TVポーカーでプ
レイヤー同士が勝負する」
ルアップポーカー」(一
下参考出品) 野球をテ
マにメダルをパットで



さ飛ばす四人用「ベースボールスタジアム」、タカラのボードゲームをモチーフにした二人用「パッシャー」機、人生ゲーム・パルタワイズ」のTVチューティングタイズのTVメダルゲーム機「ミクロマンバトルチャージ」を出品した。またメダルの預け入れ引き出しを客が指紋と暗証番号で行なうという目撃本ユニカ製メダル自動管理機でセガ社が総発売元となったメダルバンク」を紹介した。

OP価格二十八万九千六百円 本号「話題のマシーン」参照 を七月発売する」と発表し、

以上二機種と従来機の専用景品として「ポケモン」シリーズなど新作を各種展示した。このほかホープのOEMによる予定配置乗物機「にこにこカチュウ」「くるりーんとトーマス」、とりごろのOEMによるアーケードゲーム機「トーマスのドリーム機」「トーマスのドリーム機」などもはりきたまいれ」なども出品した。

プレイズ事業部は一般ブライズマシン用の景品

丸石産業の連鎖で都市工学も

民間の信用調査機関調によると、㈱日本プロック（茨城県のうちなかが市津田、鷲谷ひつ子社長）が五月三十一日に一週目、二週目、三週目に自己破産申請の準備に入った。負債約二億六千万円。

九四年四月創業、同九月に設立したゲーム機製造、販売、リース業者。スラスロットマシンなどで九六年二月期売上高は約九億九千万円。主力受注先の九石工業が、トウワジヤパンに傾倒して倒産したことか

ら急激に悪化した。また㈱都市重工（東京都中央区八重洲、足立孝之社長）が五月二十一日に銀行取引停止となり、関連の㈱都市工学総合研究所（同、後藤円後社長）も二十五日に銀行取引停止になった。二社合わせて負債約八億四千万円。

前者は七七年設立、後者は九一年設立の内装事業者だが、近年ゲーム機のレンタル業に進出していた。ピークメックス、石産業などの関連倒産。

出席会員から意見聴取も

全日本遊園施設協会（ＪＲＰＥＡ）山田三郎会長は四月二十七日、東京の協会事務局で第九十二回理事会を開き、総会提出議案のうち予算案を核討した。

平成十年度決算案と十一年度予算案は検討し、結果、いずれも原案として総会に提出することになった。うち決算案は本年度黒字、予算案は会費引き下げ（二〇％）による減収のため単年度赤を組んでいる。

直後の通常総会で報告せず

日本アユーズメント
マシン工業協会（JAMM）は五月十八日、熱
海の石亭で第五十三回理
事会を開き、上月景彦理
事（コナミ副会長）の辞
任を了承した。この理
事の直後に通常総会が開
かれたが、上月理事退任
は総会でまったく触れら
れなかった。

高橋和治事務による
同理事会ではまず、正
副理事として関ガゼル（本
東京、織本太郎社長）
入会が承認された。（関
Iワジャパンの退会扱
も理事会で決めた。
上月氏からの理事辞
通知は、JAMMが

「きゃらんど尼崎店」で

(株)ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)と(株)バンプレスト(本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長)は、共同で、兵庫県「JR尼崎駅」にある複合A.M.施設「キリガン・デンコミユニティ」(キリガンビクトリー)内に、キャララクターをテーマとした「ロケ」キャラクターコーナーを四月二十四日オープンした。

「きゃらんど」はバンプレストがチャレンジャーとして展開している店舗だが、「尼崎店」はゲーム機器など店内に設置するものはすべてバンプレストが担当し、ナムコが運営、店内のコンセプトは両社で設定し、売上げを歩率で分けるという新しい試みの営業形態となつてゐる。

店舗は平屋建てで、屋根の上や壁面に「ピカチ

ユウ」などのキャラクターやバナネを設け、入口部分にキャラの造形やディスプレイウィンドーを置いている。約三百平方メートルの店内に百貨の機械設置し風営対象外。約二百六十平方メートルは、キャラクターラクターA.M.コーナー」とし、大型クレイン機を中心とするプレイズマシン約五十台、小型乗物機五台、A.M.自販機など計約七十台を設置。キヤラグッズ展示コ



PCゲーム業務用化を断念

米国ミッドウェスト・開発資金が必要なら断念。これを機に合意を整理することにした。PCゲーム以外の業務は、残ったスタッフで新会社を設立し引き継ぐとのこと。

米国ミッドウェスト・コミュニケーションズ社長は、同社を整え、船井ヒューコム㈱取締役営業部長に五月七日付で就任した。

米国ミッドウェスト・コミュニケーションズは、Cゲームの業務活用を促す、シットダウン型Cカーレースゲーム機「アカリリーナ」を開発したが、さらに多額の

アカリリーナ
を東京JIPに

一〇 取締役役経営企画室
（執行役員経営企画室
当）及川麻子〇同開發
部バチコン担当（同開
本部企画部映像制作担
小森富美雄〇取締役
ニバーサル・テイスト
ビューティング・オブ
ネルバダ取締役ジェフリ
ギルバート
監査役、田村達美〇
岸肇〇退任（監査役）
原均

は、
月、
二
予
念
千
の
二

野村維研の
 トである植草
 破後の長引く不
 揚するかに見え
 濟の主翼エンジ
 七年に九兆円の
 が打ち込まれた

人事異動

大平技研工業
(4月21日) 専務
企画室長) 太田千
務(取締役営業課
平進一▽業務部長
役金井文敏▽取締
統括、加納稚隆

名譽顧問(副)

山隼雄▽特別顧問
役）角川書店社長
彦▽顧問（常務社
内藤経雄
退任（常勤監
川正直▽同（常
員）AM統括本
命担当酒井佳夫

長石上幹雄▽賞

ハル事業本部
査役）早川正策
管理本部長兼監
バナレックス東
治▽監査役、山
退任（常務）
▽同（取締役）
同（同）角田良平

藤順▽同(同)安

事務所移転

訂正

3 社会弁を解消
DPSに一〇%
いたのは、ドリ
クチュアズ・ス
はなく、ポリゴ
チュアズ・スタ
PS)でした。



THE KING OF FIGHTERS

TM

KOF
OF SUMMER

新生KOF始動——ザ・キング・オブ・ファイターズ'99、この夏開催!!

株式会社 SNK
SNK CORPORATION

本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100
1-6.ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN

TEL.06(6339)3311(大代)
TEL.06(6339)5588 FAX.06(6339)9506
TEL.062(702)8522 FAX.062(702)8545
TEL.011(8)63395577 FAX.011(8)63397175

福岡販売部 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)6740
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区神田3-8-1(2階) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌販売部 〒007-0848 北海道札幌市東区北4条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)5446

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア
(VIDEO GAME SOFTWARE)

| 前回 | 機種名 (メーカー名) | MODEL (MANUFACTURER) | 評価(RATING) |
|----|--------------------|----------------------|------------|
| 1 | ストリートファイター III | サードストライク (カプコン) | 8.05 |
| 2 | バーチャストライカー 2 | バージョン99 (セガ社) | 7.19 |
| 3 | 武力・ブリキワン | (SNKネオジオ) | |
| 4 | Buriki One | (SNK) | 6.95 |
| 4 | バーチャストライカー 2 | バージョン98 (セガ社) | 6.30 |
| 5 | ハイパービシバシチャンプ | (コナミ) | 6.00 |
| 6 | ギャロップレーサー 3 | (テクモ) | 5.80 |
| 7 | クレイジータクシー | (セガ社NAOMI) | 5.75 |
| 8 | ジャイアントグラム全日本プロレス 2 | (セガ社NAOMI) | 5.71 |
| 9 | ダイナマイトベースボール | NAOMI (セガ社) | 5.46 |
| 10 | 対戦ホットギミック 快楽天 | (彩京) | 5.44 |
| 11 | ジョジョの奇妙な冒険 | (カプコン) | 5.33 |
| 12 | バトルバクレイド | (エイティン) | 5.22 |
| 13 | バーチャロン Ver 5.4 | (セガ社) | 5.08 |
| 14 | ストリートファイター ZERO 3 | (カプコン) | 5.04 |
| 15 | ファイナルロマンス R | (ビデオシステム/ビスコ) | 5.01 |
| 16 | 対戦ホットギミック (彩京) | | 5.00 |
| 17 | メタルスラッグ X | (SNKネオジオ) | 4.94 |
| 18 | スーパーリアル麻雀 VS | (セタ/ビスコ) | 4.91 |
| 19 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | (SNKネオジオ) | 4.86 |
| 20 | パズループ (ミッチェル) | | 4.77 |
| 21 | E雀さくら荘 | (セイブ開発) | 4.75 |
| 22 | スーパーパズルボブル | (タイトーGネット) | 4.73 |
| 23 | 鉄拳 3 | (ナムコ) | 4.61 |
| 24 | ガンバード 2 | (彩京) | 4.58 |
| 25 | すくすく犬福 | (ビデオシステム/トーワジャパン) | 4.56 |

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

調査アンケートの設置機種の売上と人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変い人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機

| 前回 | 機種名 (メーカー名) | MODEL (MANUFACTURER) | 評価(RATING) |
|----|-------------|---|------------|
| 1 | 1 | ダンスダンスレボリューション 2nd Mix (コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 2nd Mix (Konami)8.76 | |
| 2 | - | ステッピングステージ (ジャレコ) Stepping Stage (Jaleco)8.75 | |
| 3 | - | ポップンミュージック 2 (コナミ) Pop'n Music 2 (Konami)7.78 | |
| 4 | 3 | バトルギア (タイトー) Battle Gear (Taito)7.57 | |
| 5 | 4 | ギターフリークス (コナミ) Guitar Freaks (Konami)7.53 | |
| 6 | 2 | ビートマニア 4th Mix (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] 4th Mix (Konami)7.50 | |
| 7 | 5 | ビートマニアコンプリートミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)7.23 | |
| 8 | 8 | エアラインパイロット (SD/DX) (セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)6.73 | |
| 9 | 7 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)6.58 | |
| 10 | 9 | タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)6.52 | |
| 11 | 10 | バスト・ア・ムーブ (アトラス/ナムコ) Bust A Move (Atlus/Namco)6.19 | |
| 12 | 12 | レースオン! (SD/DX) (ナムコ) Race On! (SD/DX) (Namco)5.74 | |
| 13 | 13 | ファイナルハロン 2 (ナムコ) Final Furlong 2 (Namco)5.44 | |
| 14 | 11 | ビートマニア 2DX (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] 2DX (Konami)5.11 | |
| 15 | 15 | ガンパータル (ナムコ) Point Blank 2 (Namco)5.00 | |
| 16 | 14 | セガラリー 2 (DX) (セガ社) Sega Rally 2 (DX) (Sega)4.88 | |
| 17 | 16 | ゲットバス (セガ社) Get Bass (Sega)4.83 | |
| 18 | 17 | バーチャファイター 3tb (セガ社) Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)4.67 | |

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

| | | | |
|---|---|--|-------|
| 1 | 1 | エル (メイクソフトウェア) el. (Make Software) | 7. 38 |
| 2 | 2 | ストリートスナップ (トワジャパン) Street Snap (Towa Japan) | 7. 36 |
| 3 | — | ラブゲティステーション (辰巳電子/エアフォルク/アトラス) Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus) | 6. 50 |
| 4 | 4 | プリプリキャンバス (コナミ) Puri Puri Canvas (Konami) | 6. 44 |
| 5 | 3 | スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus) | 6. 33 |
| 6 | 5 | なんでもシール委員会 (ジャレコ) Sticker Magic (Jaleco) | 5. 50 |
| 7 | 6 | スーニービー (メイクソフトウェア) Soo Nee Bee (Make Software) | 4. 86 |

風の音 (3)

一応、話がまとまるといえばまゝと三人は三〇〇円×三、九〇〇円の珈琲代を払って岡本珈琲店を後にする。白くモダンな建物が薄暮の水色に染まってる。

安いなあというと鎌先は、キタとちがってミナミには同じ程度の店で二五〇円の店があるという駅からもっと近いんだぞ。

南街劇場の裏のスワンは駅から二、三分の距離で席はゆつたりしてて音楽は殆んどこえないぐらいの音量で、二五〇〇円だという。

あの界限も昔からの名店が多い地域だったが、パブルの時期に殆んどなくなっちゃった。

かつて吉田健一が大阪にくるとまっ先に往くといつた(「アストリア」)とか、「精養軒」とか、喫茶店でいうと(「エトワール」などスウィルの向いで、昔風の関西流モダンの名残を残した雰囲気ですきだったけどな。

ところで何処で飲むのかというこになり、山

川がまかしとおけと胸をはる。支払いも山川がみな面倒をみるといはいはる。しばらく歩いて阪急の梅田駅から一駅の十三で降りる。

賑やかな街である。山川が京大に行つてたときの先輩が北野高校の定時制に勤めていて、よく連れていってくれた店だという。

十三駅を西側に出て、大きい道を渡る。店の前に長い行列が出来ている（ねぎ焼）と看板を出していた。

山川の説明ではお好み焼の上に山盛りの刻み葱が載っているようだ。

その（ねぎ焼）の店の先の小さな横丁に入る。（ハワリ）かなにか、これも昔風の派手なキヤパレがあり、大きな声で威勢よく呼びこみを熱心に行っている。

その前の店がすりとした佇いの店が山川のおめでたの店だった。

その店の前から中にかけては、奇跡的にタイムが第二次大戦直後のままだにストップしてしまつていような雰囲気を残している。

店内はコの字型のカウ

ンターの席だけである。立ち呑みの店に毛が生えたようなものがある。丸い椅子に腰をおろしてみるとなかなかのものだ。店内の空気が和んでいる。フロイトにいわせれば子宮内感覚というのだろう。おでんの長方形の大きな鍋の湯気の向うで、店の人が仕事をしている。店の人たちの顔色がよく、にこやかで元気なのがよい。

店の客のマナーがよいのも更によい。店の雰囲気は九割は客がつくるものだという。カウンターの肘をにかけている客は一人もいないで姿勢がいい。

国立循環器センターの病棟の食堂で変な因縁から数年間食事をしていたことがあるのだが、つけくわえておくところの病院の食堂の食事は非常によかった。きちっと出来ている。

目につくのは職員の食事の仕方がはっきりとふたつのグループに分れてしまっていた。

医者、女医もそうだが、この人たちは肘をテーブ

もうひとつのグループの人たち、看護婦、放射線その他の技師たち、この人たちは背中を丸くして両肘をテーブルに載せないと落ち着かないようだ。

昭和三十年代には道頓堀に目の前で天麩羅をあげて熱熱の天丼を出してくれるごく小さな店があり、店の前にはいつも行列が出来ていた。安いから女学生たちも数人でよくカウンターに座って天丼をたべていたけど、その女学生がカウンターに肘をついたりしたら、天井屋の親父はたちまち激怒して、お代は要らないからすぐに出て行けといってきたのだが、今昔の感が深い。

いつだったかまだ橋本龍太郎が首相だった時にエリツインを迎えた晩餐会で、エリツイン夫妻はテーブルに肘をのせることはなかったの、橋龍夫妻は両肘をはってテーブルに載せているシーンがTVのニュースにうつっていた。

道頓堀の一銭天井屋の

さと出てゆく。
千円出して、じやらじやらと硬貨のお釣を貰って出てゆくようだ。
一人千円もかからない店だということが分ってくる。
これなら山川の懐をもつてしても大丈夫だ。
もうひとつ座つていたら、次々と店に入ってくる客は金盃（今はポリ製が多い）を持ってやってくる。
風呂場りの人たちのなのだ。
近所の小さな店を営んでいる人たちが店を閉じて、風呂に入つて、この店で一杯飲んで、後は家に帰って寝るばかりなのである。
山川は鎌先に、後は寝るばかりの生活つて羨しいだらうと話しかける。
鎌先は感に耐えないように、まったくそうだ、俺がこのところいつも、もつともしたることというは寝たいということにつくる。
しかしあの人たちのように律儀な生活をしていないのだから、この時間に仕事を終えて銭湯にいて、きゅつと一杯飲んで、飲んだ勢いでころつ

でもけりがつかないまま
で、遅い時間に蒲田に入
っても、そういうことが
気になってなかなか目が
あわない。
厭になっちゃうな。
といても、一日のノ
ルマをきめられた仕事は
厭だというのが、鎌先は今
のようなかをやってい
るのだから自業自得だ
などとじゃれながら、
山川も鎌先も和やかな顔
で、店の空気がそれだけ
すくれていいということ
である。
山川が勘定をしたら三
千円で九百円もお釣を貰
ってしまっただけ。
十三駅西口の隣りあわ
せのビルの二階にいい喫
茶店があるというので、
そこにしげこむ。
丁度九百円である。三
百円×三。
話がはずんでいたが、
九時半閉店で店の人が遠
慮が三にはそういつてきた
。十三はなんとなく不健
康な街であるというイメ
ージをもっていたけれど、
それは大きな偏見で、健
康なこの街を送っている
人、この街を支えている
多くの人たちにとつては
至極健康な街であるとい
うことがよく分かった。

矢飛圓方

親父があれを見ていたら
脳卒中を起してしまった
か。

とにかく山川が連れて
行つてくれた十三のおで
ん屋は、金はなくて貧し
くてもみんながそうは目
の色をかえるような競争
に追われずに、ひとつの
希望を旨として生活して
いた時代にタイムスリッ
プしていた。

私たち三人の顔もなご
んで。

客はおでんを数品注文

と寝てしまいうなんておも
いもつかないよな。
夕食を終えてからが仕
事の時間になるのだから、
資料を調べる、そういうえ
ざ資料を集めるのにはも
っと時間がかかるのだが、
探していた資料が手に入
ったことを喜ぶ時間もな
く、それをさっさと読み
あげて、大事な要点を拾
い、そういう風にしてい
んだ要点をつきあわせて
いって、ひとつの問題に
対する解答を作成する。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

びよびよビンゴ

ニューヘキサプレジデント

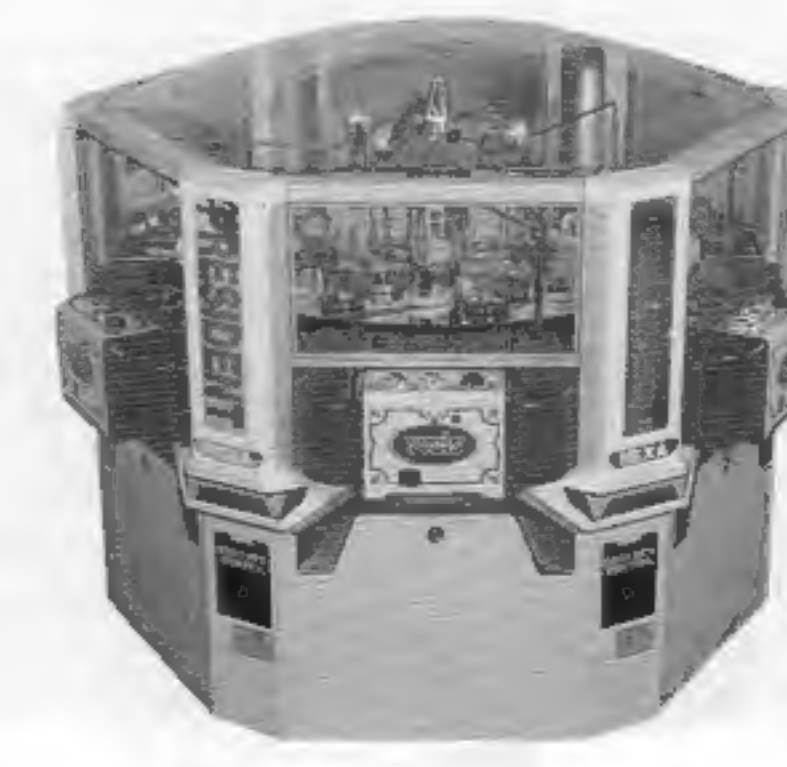
ニュージャンボツイン

キャットプレイ キッズ フラワー

ボールが入ればヒヨコが飛び出す
75・100φ対応カプセルペンダーで



PIYO PIYO BINGO



NEW HEXA PRESIDENT



NEW JUMBO TWIN



CAT PLAY



KIDS FLOWER

期待と信頼を凝縮しながら
ベールを脱いだ王者の極!!

ロケを選ばないコンパクト型で
よりスマートにグレードアップ

客層に合わせて選べる2種類のペンダー
(75φカプセル／キャンディ仕様)
料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能

VUBIS LUBIS

株式会社ユウビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル ☎03-3837-3881
福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 ☎092-713-1083 FAX.092-771-7111

FAX. 03-3837-3887

SEGA

F355 challenge

F355チャレンジ

NAOMI

芸術的で贅沢な
「夢」のマシンを堪能世界を代表するゲームプロデューサー・鈴木裕による
リアルレーシング・シミュレーター登場!!

芸術品ともいわれる真紅のボディに、レース仕様のコンプリート・キットをまとった高貴で美しくレーシング・マシン「フェラーリF355 challenge」。伝統と格式を引き継いで創り出された、5バルブ・ヘッドの秘めたるパワーが醸し出すエグゾースト・ノート。空気をも引き裂きそうに感じさせるスピードと圧倒的なビジュアル。その全てに誰もが魅了される。誰にも遠慮はいらない。自分だけの世界で、この夢のマシンが体験できる。



F355 challengeという一車種に限定したゲームに、フェラーリ社が初めてのライセンス供与。

「F355チャレンジ」で再現された世界が、通常のアーケードゲームの域をはるかに超えていること、エンターテインメントとしての完成度の高さに、フェラーリ社が大きな共感と賛辞を示し、このカテゴリで初めてライセンスを供与される運びとなりました。データ提供等のサポート、共同の商品テストなど、両社の強力なパートナーシップがこのレーシング・シミュレーターを可能にしました。

数々のトップレーサーの監修を受け、現在考えうる最高水準のリアルな操作感覚を実現。

実際のサーキットでプロ・ドライバーが運転するF355を走らせ、車の挙動、G等のデータを収集。それらのデータを基に、ラップタイム、ステアリング・コントロール等を実際のF355 Challengeに可能な限り近づけており、これまでのドライビング・ゲームとは一線を画します。

コースは実在の人気サーキット5コースを用意。

精密に再現されたコースでは、本物さながらの臨場感を体験することができます。

AI (人工知能) によるアシスト機能搭載。

音声と画面表示によるナビゲーションがついたトレーニング・モードなどを用意。初級者でも楽しみながら運転技術の向上を図ることができます。

レーシング ドライバーを目指す人がサーキットをより正確に覚え
短期間で運転技術が向上するように作られた本格的シミュレーター

F355 challenge

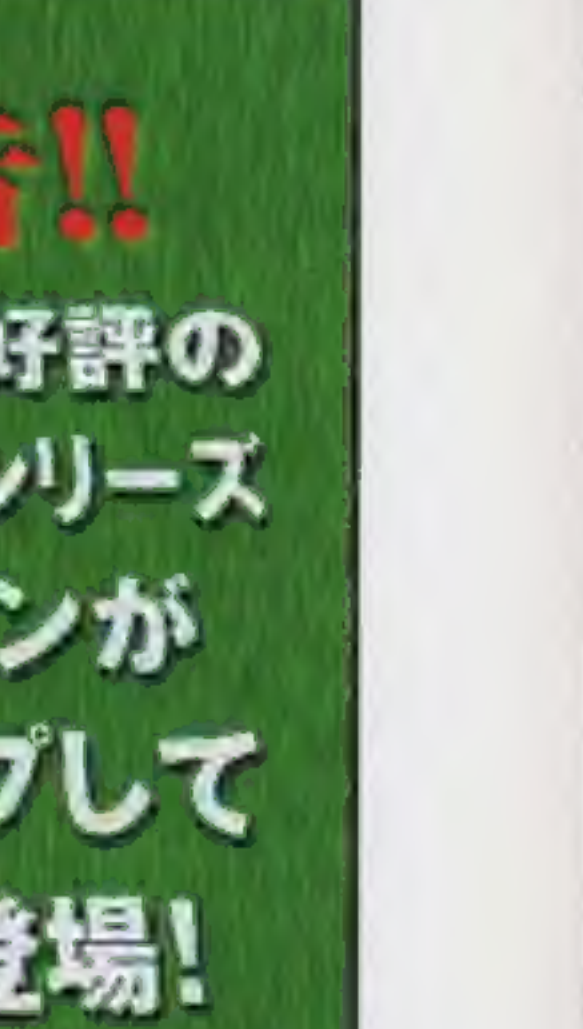
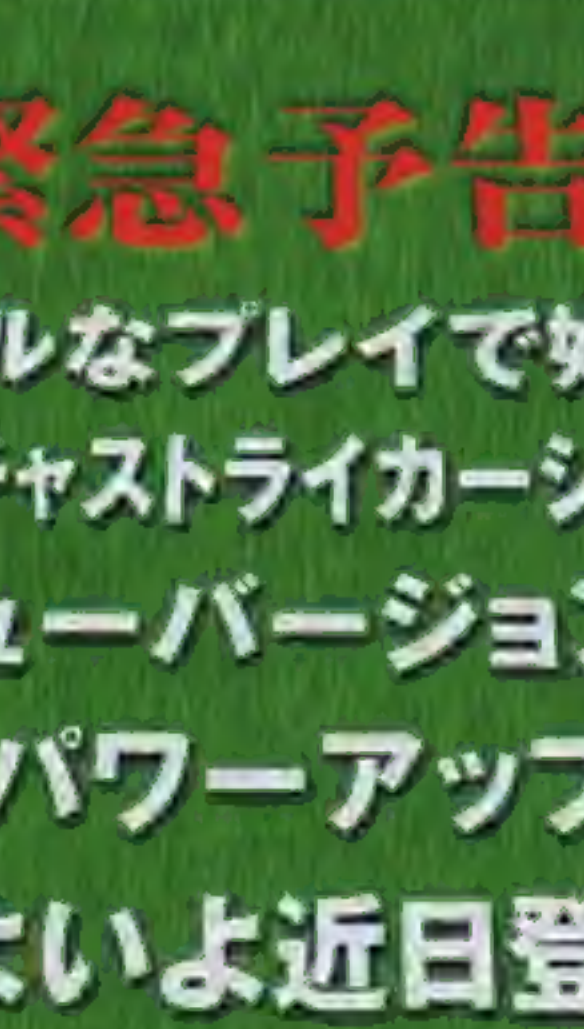
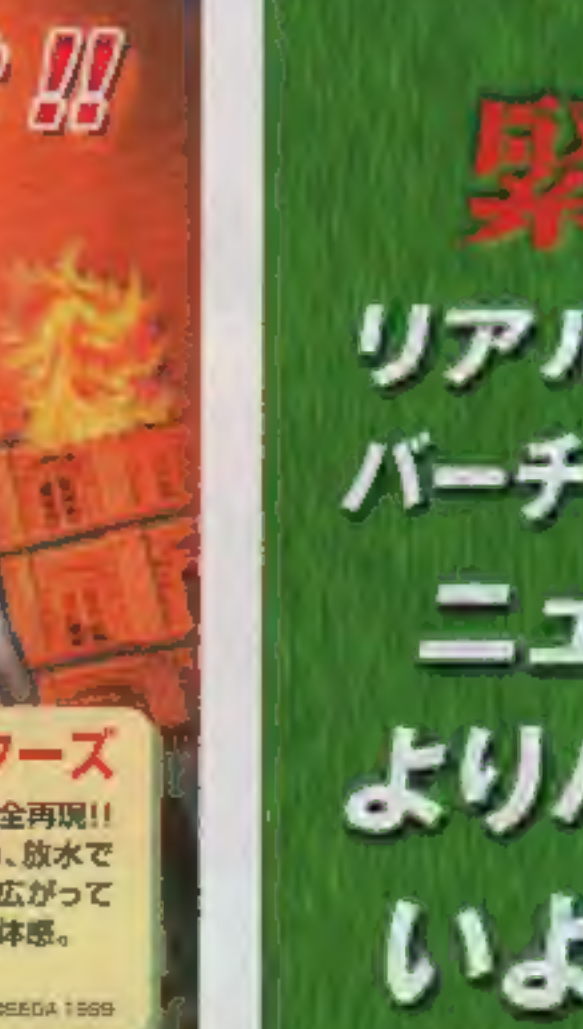
Challenge
amore mio!

F355 challenge™, Ferrari®
logos and the F355 Challenge distinctive
all associated designs are trademarks of
Ferrari Idea S.A.



大好評の「職ゲー」シリーズ。

迫りくる炎に勇気を燃やせ!!



株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東花台2-12-14

札幌販売 札幌市東区南一条3-2-34
仙台販売 仙台市青葉区中央2-5-2
新潟販売 新潟市東区南一条3-2-34
東京販売 東京都港区新橋5-7-5
名古屋販売 愛知県名古屋市中区栄2-1-804

電話 03(5737)7539 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7541 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7542 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7543 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7544 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7545 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7546 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7547 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7548 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7549 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7550 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7551 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7552 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7553 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7554 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7555 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7556 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7557 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7558 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7559 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7560 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7561 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7562 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7563 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7564 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7565 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7566 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7567 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7568 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7569 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7570 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7571 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7572 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7573 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7574 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7575 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7576 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7577 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7578 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7579 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7580 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7581 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7582 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7583 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7584 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7585 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7586 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7587 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7588 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7589 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7590 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7591 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7592 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7593 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7594 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7595 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7596 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7597 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7598 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7599 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7600 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7601 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7602 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7603 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7604 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7605 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7606 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7607 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7608 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7609 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7610 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7611 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7612 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7613 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7614 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7615 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7616 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7617 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7618 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7619 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7620 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7621 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7622 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7623 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7624 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7625 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7626 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7627 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7628 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7629 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7630 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7631 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7632 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7633 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7634 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7635 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7636 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7637 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7638 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7639 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7640 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7641 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7642 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7643 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7644 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7645 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7646 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7647 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7648 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7649 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7650 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7651 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7652 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7653 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7654 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7655 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7656 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7657 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7658 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7659 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7660 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7661 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7662 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7663 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7664 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7665 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7666 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7667 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7668 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7669 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7670 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7671 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7672 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7673 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7674 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7675 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7676 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7677 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7678 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7679 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7680 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7681 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7682 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7683 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7684 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7685 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7686 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7687 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7688 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7689 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7690 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7691 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7692 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7693 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7694 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7695 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7696 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7697 (内 番 神 戸)
電話 03(5737)7698 (内 番 大 阪)
電話 03(5737)7699 (内 番 京 都)
電話 03(5737)7700 (内 番 神 戸)

英文版業界ニュース

Sega Large Loss,
Konami Small Profit

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, posted ¥214,546 million in non-consolidated revenue, down 21.0% from the preceding year, and ¥33,383 million in net loss (¥43,300 million in the preceding year), for the fiscal year ended March 31, 1999. This was announced on May 26.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥56,203 million, down 44.8% from the preceding year, home videos ¥68,433 million, down 8.0%, arcade operation ¥87,942 million, down 3.3%, and others ¥1,966 million, down 53.8%.

Exports totaled ¥32,416 million, down 36.8%. Coin-op exports accounted for ¥22,780 million, down 30.0%, home videos ¥9,010 million, down 45.3%, and others ¥626 million. The export ratio decreased to 15.1% from 18.9%. Although the coin-op games division shipped CG videos based on the "Naomi" board, shipments decreased both in Japan and overseas. Although the arcade operation division opened "Joypolis" in Okayama and Osaka, and also opened "Club Sega" and "Sega Arena" in eight locations, operations at Sega's existing small arcades showed poor results. Domestic shipments of the home video "Dreamcast" which were started in November 1998, reached 900,000 units, while shipments to Southeast Asia were also started. An extraordinary loss of ¥33,910 million was incurred (as reported in "Game Machine" No. 588).

In the fiscal year to end March 2000, Sega plans to ship "Dreamcast" in September 1999 in the USA and Europe, and will concentrate its efforts on the "Dreamcast" network service. For this purpose, it will invest ¥17,000 million in "Dreamcast"-related businesses. As a result of the change in accounting standards regarding development costs, Sega must incur an additional cost of ¥5,000 million. Furthermore, the large cut in the workforce will lead to a onetime charge of ¥3,000 million to pay for retirement allowances. The result of all this is that Sega's forecast for the year ending March 2000 is ¥300,000 million in non-consolidated revenue and ¥11,400 million in net loss.

As of May 29, Hayao Nakayama steps down as vice-chairman and assumes office as honorary advisor. Hisashi Suzuki, vice president, loses

representative rights. Yoshio Sakai, Daizaburo Sakurai, and Nobuo Nakanishi, who are in charge of overseas markets in the coin-op division, lose their executive director titles.

The consolidated results including 38 (39 in the preceding year) domestic and overseas subsidiaries showed ¥266,194 million in revenue, down 19.7%, and ¥42,880 million in final net loss (¥35,635 million in the preceding year).

While two domestic subsidiaries were added during the year, Sega Entertainment and Sega Channel Management in the USA, and Sega Electronics de Mexico in Mexico, were excluded.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥89,389 million, down 27.9%, home videos ¥84,694 million, down 26.0%, arcade operation ¥93,128 million, down 1.5%. The operating income from coin-op games and arcade operations totaled ¥12,728 million, but the operation loss from home videos was ¥10,479 million.

The overseas revenue was ¥71,445 million occupying 26.8% of the total (¥91,585 million and 27.6% in the preceding year). Sega forecast ¥386,000 million in consolidated revenue and ¥19,800 million in final net loss for the fiscal year to end March 2000.

Konami Co., Ltd., Tokyo, posted ¥100,779 million in non-consolidated revenue, up 40.0% over the preceding year, and ¥5,006 million in net income, up 0.1%. This was announced on May 27.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥22,746 million, up 1.4%, home videos ¥53,347 million, up 68.2%, pachinko devices ¥10,737 million, up 39.4%, electric toys ¥9,163 million, up 45.7%, arcade operation ¥4,428 million, up 64.4%, and others ¥354 million.

Exports totaled ¥21,299 million, up 17.0%. Coin-op exports accounted for ¥4,235 million, down 35.9%, home videos ¥16,680 million, up 45.7%, and electric toys ¥382 million. The export ratio decreased to 21.1% from 25.3%.

The coin-op games division had big hits with DJ and dance simulation video machines. It increased the number of arcades by 10 to a total of 21. In the home video game division, revenue from soccer and other sports games and music games grew. Konami filed an extraordinary loss of ¥1,410 million (as reported in "Game Machine" No. 585).

Konami shifted arcade operation to its subsidiary Konami Amusement Operation in March 1999, and also shifted pachinko devices to Konami Parlor Entertainment. Although this will lead to a ¥6,000 million fall in revenue in these businesses, this will be offset by increases in other divisions, according to Konami. The company forecasts ¥101,000 million in non-consolidated revenue and ¥6,000 million in net income for the fiscal year to end March 2000.

The consolidated results including 29 domestic and overseas subsidiaries showed ¥113,413 million in revenue, up 26.5%, and ¥5,104 million in final net income, up 2.0%.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥23,526 million, up 0.4%, home videos ¥62,746 million, up 54.3%, pachinko devices ¥10,867 million, up 36.9%, electric toys ¥9,229 million, up 44.3%, arcade operations ¥4,428 million, down a large 37.4%, and others ¥2,614 million.

One surprise in the fiscal report was that in spite of Konami having a string of hits with its music simulation machines, revenue in the coin-op division increased only slightly. Konami did not give an explanation for this. On the other hand, the reason for the fall in arcade operation revenue was clear. Most of the company's pachinko parlours, which had been included in the arcade operation division, were sold off during the year.

The overseas revenue was ¥31,438 million occupying 27.7% of the total (¥28,606 million and 31.9% in the preceding year). Konami forecast ¥120,000 million in consolidated revenue, and ¥7,000 million in final net income for the fiscal year to end March 2000.

Jaleco Ltd., Tokyo, posted ¥6,625 million in non-consolidated revenue, down 6.7%, and ¥25 million in net income (as against ¥1,947 million in net loss for the preceding year). This was announced on May 24.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,100 million, down 20.8%, home videos ¥2,384 million, up 44.8%, aquariums ¥252 million, down 35.5%, and arcade operations ¥887 million, down 22.4%.

Coin-op exports accounted for ¥139 million, home videos ¥1,253 million, and aquariums ¥38 million. The export ratio increased to 21.6% from

7.4%. This is due to the Play Station software "Tetris Plus" being a hit in the USA due to its low price.

The consolidated results including two subsidiaries showed ¥7,075 million in revenue, down 10.0%, and ¥14 million in final net income (versus ¥1,880 million in net loss for the preceding year).

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,103 million, down 23.9%, home videos ¥2,751 million, up 27.9%, aquariums ¥334 million, and arcade operation ¥887 million.

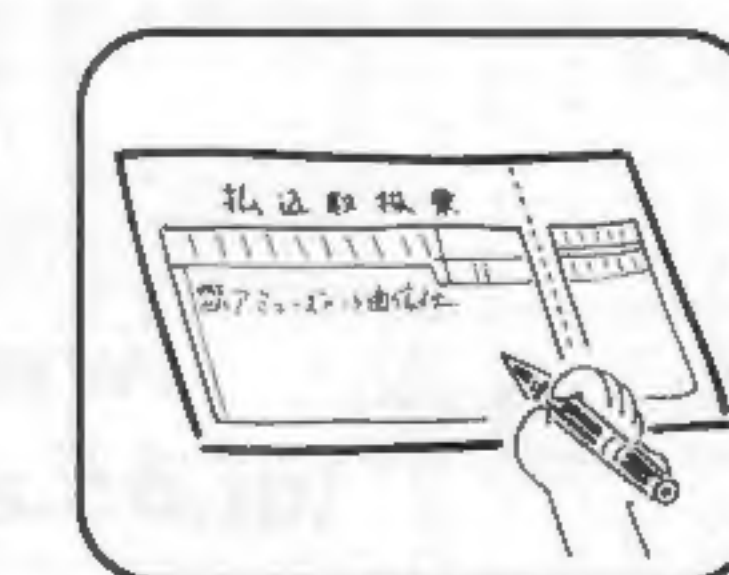
Jaleco forecast ¥7,500 million in non-consolidated revenue and ¥120 million in net income. It also forecasts ¥8,000 million in consolidated revenue and ¥150 million in final net income.

Konami Seeks
Injunction

Konami Co., Ltd. announced on June 7 that it had filed for a preliminary injunction to prevent Jaleco Ltd. from manufacturing and selling Jaleco's video game "VJ", which Konami alleges infringes upon its video game "Beatmania" patent. Konami will file a patent lawsuit against Jaleco in the Tokyo District Court.

According to Konami, it filed for the "Beatmania" patent in July 1998, and the Japan Patent office granted it the patent on April 30, 1999. However, the patent has not yet been listed in the Japan Patent Office Bulletin.

Jaleco announced on June 9 that it had not infringed any Konami patent, furthermore that the Konami patent for "Beatmania" is not public knowledge yet, and that "VJ" was developed based on its own original idea and technology already in the public domain. Jaleco will file a motion to confirm that Konami's patent has no value and should be cancelled by the Japan Patent Office.

ゲームマシンは郵便振替で
お申し込み下さい

①購読申込書には宛先もはっきりと



②購読料とともに郵便局で手続きを



③約1週間、小社に通知が来ます



④お手元に新聞が毎号郵送されます

海外（アメリカ）の購読料は
は米ドルとさせていただきます。

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®

プロポを使用する本格ラジオコントロールカーが
ゲームパークをサーキットにする!

TG

RCでGO!
RADIO CONTROL CAR SIMULATOR

TAITONET

アールシーでゴー

好評稼働中!

- 通信機能で最大4人まで同時プレイが可能。
- RCのレースゲームという新ジャンルを開拓。
- 憧れだったRCがゲームで手軽に実現。
- 集客力が期待できるプロポ型コントローラー。

監修

kyosho

協力

RC WORLD



カプリチオサイクロン

Capriccio Cyclone

あらゆる形状の景品に対応できる、
2人用クレーンゲームです。

大規模品対応

取れ易さを
アピールする
スピン機構付



パネの強弱と
キャッチャーの
閉じ幅を簡単に
調節可能!

新規キャッチャー
メカニズム!

好評発売中!



GM ●サイズ: W1760mmXD895mmXH1980mm ●重量: 230kg

コンパクトな筐体で新登場!

そとみる? MINI

ビッグ
インカムは
形はミニ
でも

GM

好評発売中!

●サイズ: W500mmXD680mmXH1550mm ●重量: 50kg

ペンギん・じゃんぼ



6月
発売!

GM

1カートン(2種) 40個入り
OP価格 ¥30,000

株式会社 タイター

〒102-8548 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1999

※筐体の仕様外観及び商品写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

TG販売部/〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM販売部/〒243-0498 神奈川県老名市下今泉250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649